DMG-AICJ-JPN

ゲームボーイ ＆ カラー共通カートリッジ

GLOCAL HEXCITE

グローカルヘキサイト

GAME BOY COLOR®

すべてのGAME BOY共通

取扱説明書

このたびはNECインターチャネルのゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ「グローカル ヘキサイト」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

スーパーゲームボーイ 対応
通信ケーブル 対応

ゲームの楽しみかた

「GLOCAL HEXCITE」は、ランダムに配られた18枚の持ち駒を先手後手が交互に盤面に置いていき得点を競うゲームです。ボーナスゾーンや減点といった要素が入ることで最後の最後まで勝敗がわからず、展開が二転三転するスリリングなゲーム性を楽しめます。また、ゲームルールは非常にシンプルなので大人から子供まで幅広い年齢層に楽しんでいただけることでしょう。やればやるほどそのゲームの深さにハマッてしまう。それが「GLOCAL HEXCITE」です。

ゲームボーイカラーの専用機能

ゲームボーイカラーでは駒や盤が着色され、ゲーム画面が見やすくなっています。また、盤のカラー変更も行えます。

ゲームボーイカラー

従来のゲームボーイ

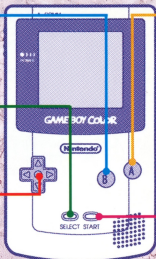
目次

基本操作及び画面説明

基本操作

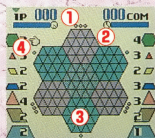
Bボタン
メニューのキャンセル・駒の回転

SELECTボタン
コンティニュー画面の表示

十字ボタン
駒の移動・メニューの選択

Aボタン
メニューの決定
駒をつかむ
駒を置く

STARTボタン
スコアの表示（ゲームのポーズ）

※ゲーム中、A＋B＋SELECT＋START同時押しでタイトルに戻れます。

画面説明

①得点……１Ｐ、２Ｐ（またはCOM）の現在までの得点です。
②タイマー…１Ｐ、２Ｐ（またはCOM）の残り持ち時間です。時間制限「あり」を選ぶと表示されます

③盤面……１Ｐ、２Ｐ（またはCOM）が順番に持ち駒を置く場所です。置ける場所では駒が点滅します。
④持ち駒…１Ｐ､２Ｐ（またはCOM）が盤に置く駒です｡駒をつかんだ状態で駒を盤の外に移動し､Aボタンを押すと駒が戻ります。

遊びかた

ゲームを始める前に

ゲームボーイのカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れるとタイトル画面が表示されます。そのままにしておくと、デモが始まります。

トップメニュー

タイトルでスタートを押すと最初に出てくるメニューです。

①1P
②2P
③段位戦
④詰め対戦
⑤オプション
⑥コンティニュー

①1P……コンピュータ(COM)と対戦するモードです。自分のレベルに合わせたコンピュータレベルで遊べます。

②2P……2人で対戦するモードです。一台持ち変えや通信対戦など、人間同士で遊べます。

③段位戦……C.B.A.名人のクラスに分かれ、コンピュータ(COM)に勝っていくとクラスが上がっていきます。

④詰め対戦…コンピュータと短手数での勝負をするモードです。定石や実戦での効果的な置き方を学べます。

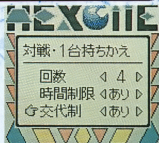
⑤オプション…ゲーム音楽やカラーの設定、ゲームルールのチュートリアルなどがあります。

⑥コンティニュー…１Pモードや段位戦などで途中セーブしたところからゲームを始められます。

ゲームモード

各モード共通機能

回数設定

★1P・2P・段位戦
回数の設定を行います(1～10ラウンド)。「交代制あり」「段位戦」は偶数回のみ設定できます。

時間制限

★1P・2P・段位戦
両者、持ち時間10分以内で戦う設定です。持ち時間を使い切ると30秒ごとに5点…10点…15点…と減点され、10回減点されると駒を置けなくなります。段位戦ではA5から「時間制限あり」になります。

交代制

★1P・2P
1回ごとに1P・2Pの手番、持ち駒を入れ替え、同じ条件で戦うための設定です。

途中セーブ&コンティニュー

★1P・2P(一台持ちかえのみ)・段位戦
ゲームを途中セーブし、再開するモードです。ゲーム中、セレクトでメニューを呼び出し「セーブして終了」を選択してください。ゲームの再開は、トップメニューのコンティニューを選んでください。

※セーブ中は電源を絶対に切らないでください。

1Pモード

コンピュータと対戦し、腕を磨くモードです。回数設定・コンピュータのレベル・時間制限の「あり/なし」・交代制の「あり/なし」が設定できます。コンピュータレベルは名人が最高ですが、ゲームボーイカラーでは連勝すると…？

回数 ◁ 3 ▷
①レベル ◁中級▷
時間制限 ◁あり ▷
交代制 ◁なし ▷

①レベル
「練習」「初級」「中級」「上級」「名人」の中からコンピュータレベルを設定できます。

2Pモード

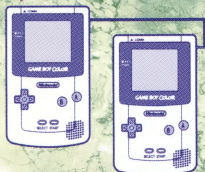
人間同士で遊ぶためのモードです。回数設定・時間制限の「あり/なし」交代制の「あり/なし」を設定できます。通信対戦などの対戦方法は自動的に設定します。

対戦・1台持ちかえ

回数 ◁ 3 ▷
時間制限 ◁あり ▷
交代制 ◁なし ▷

1台持ちかえ
1台のゲームボーイを交互に持ち替えて対戦する方法です。

2コントローラー
スーパーゲームボーイを使いスーパーファミコンで対戦できます。

通信対戦
通信ケーブルを使用して対戦できます。

通信対戦

必要なもの

ゲームボーイ本体×2
通信ケーブル×1
「GLOCAL HEXCITE」×2

通信対戦の遊びかた

①図のように通信ケーブルを接続し、カートリッジが正常にセットされていることを確認したら、2台のゲームボーイの電源をONにしてください。

②いずれかのプレイヤーが2Pモードを選択すると自動的に通信対戦のゲーム設定画面に切りかわります。あとは好みの設定をしてゲームを始めてください。

③通信対戦中は手番のプレイヤーのみゲームのポーズ（トータルスコアの表示）、ポーズの解除が行えます。また通信対戦中は途中セーブは行えません。

注意

通信対戦中、ゲームの途中で電源を切ったり、通信ケーブルを抜くとゲームの操作がいっさいできなくなります。トラブルや故障の原因となることがありますのでケーブルの抜き差しや電源の切断は必ずゲームが終了したことを確認してから行ってください。

段位戦

段位戦はC5クラスから段位を上げていき、名人位を目指すモードです。

①セーブ&ロード……過去のデータのロード及び対戦終了後、対戦結果のセーブが行えます。ファイルは1～10あり、自由に選択してセーブできます。記録されたファイルにセーブすると上書きされます。ご注意ください。

①ロード File-10
②段位：C4 5戦
③ 3勝 2敗 0分
④☆・・
⑤経験値 : 18
⑥最高点 : 240
⑦最大点差 : 125

②段位……現在の段位を表示します。C5～C1・B5～B1・A5～A1・名人まで全16段位。

③勝率……現在の段位内での過去10戦の対戦成績を表示します。勝率が一定以上になると昇段します。

④連勝数……現在の段位で何連勝しているかを表示します。四角が全て☆に変わると昇段します。

⑤経験値……勝利で3点、引き分けで1点、負けで0点入ります。あまり経験値が高すぎると名人位の取得が難しくなります。

⑥最高点……過去に対戦した中で最も高かった1ゲームの得点を表示します。記録更新すると自動的に記録されます。

⑦最大点差……過去の対戦中、1回の得点結果で最も点差が開いた点数を記録します。記録更新すると自動的に記録されます。

名人位取得までの道のり

昇段するには以下の2つのルールがあります。どちらもゲーム途中で昇段した場合、昇段メッセージが流れ自動的に次の段位での対戦になります。

1.規定数を連勝する

連勝による昇段ルールです。各段位ごとの昇段条件は「C5～C1…3連勝」「B5～B1…4連勝」「A5～A1…5連勝」「名人位…7連勝」です。引き分けは連勝ではありません。

ロード◁File－1 ▷
段位：C5　2戦
2勝　0敗　0分
☆☆・
経験値　：　6
最高点　：　240
最大点差：　100

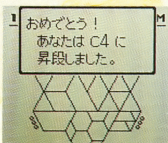
2.勝率を7割5分以上にする

規定数を連勝できなかった場合、過去10戦での勝率が7割5分を越えていると昇段します。引き分けは0.5勝に値します。勝率で昇段するには必ず10戦以上戦っていることが条件です。

ロード◁File－4 ▷
段位：B5　8戦
4勝　3敗　1分
・・・・
経験値　：　61
最高点　：　245
最大点差：　155

コンピュータについて

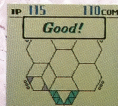
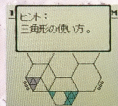
最初は簡単に勝てるコンピュータも段位が上がるごとに強くなっていきます。またA5から先の段位は自動的に「時間制限あり」になります。

持ち時間は10分間で、使い切ると30秒の秒読みとなります。

詰め対戦

詰め対戦とは？

詰め対戦は用意されたスペースに駒を置いていく「詰め将棋」のようなモードです。先手また後手で最善手を考えてください。相手はコンピュータが行います。勝利すると次の問題に進めます。また、不正解の場合、ヒントが表示されますので問題を解く参考にしてください。

詰め対戦の遊びかた

最初に問題番号と先手後手のいずれを担当するかが表示されます。相手に勝てば「GOOD」と表示され次の問題に進め、負けると「BAD」と表示され勝つまで次へ進めません。

セーブについて

正解した問題は自動的にセーブされ、同じ問題を何度でもプレイすることができます。問題の選択は十字ボタンの左右で行えます。

詰め対戦
番号 ◁ 15 ▷
勝てば次の問題へ
進むことができます

オプション

オプションでは、BGMの設定やゲームルールの確認やリプレイの再生などが行えます。またゲームボーイカラーもしくはスーパーゲームボーイを使用するとカラーの設定が行えます。

オプション
①リプレイ
②ヘルプ
③BGM◁その5 ▷
④カラー◁ミント ▷

①リプレイ……過去30戦までの対戦譜を再生して見ることができます。

②ヘルプ……ルールの確認やスタッフからのメッセージなどを見ることができます。

③BGM……ゲーム中の音楽を設定します。音楽は10種類から選べます。また「なし」を選択すると音楽は鳴りません。変更した音楽は1P・2P・段位戦・詰め対戦で使われます。メニュー・リプレイ・遊び方の音楽は変更できません。

④カラー……ゲーム中で使用する盤の色を設定します。ゲームボーイカラーで8種類、スーパーゲームボーイで4種類の色が設定できます。

リプレイ解説

リプレイは30戦まで保存でき、その後は新しい番号から上書きします。残したいデータは上書き禁止で保存します。詰め問題は保存できません。Bボタンでメニューに戻れます。

※ゲーム終了直後、電源を切ると登録されないことがあります。

リプレイ◁ 2 ▷
◁上書き許可▷
段位戦：C5
1P ： 200
COM： 145

①リプレイ番号…リプレイの保存番号です。十字ボタンの左右で番号を選択しAボタンでリプレイが始まります。

②上書き設定…上書きの許可・禁止を選択します。十字ボタンの左右で選択できます。

③データ内容…保存されている対戦記録の「ゲームモード」「得点結果」が表示されます。

ヘルプ解説

※ヘルプ内の文章は十字ボタンの上で文頭に戻れます。

ヘルプ
①遊びかた
②制作・著作
③スタッフ
④メッセージ・・・

①遊びかた…ゲームのチュートリアルです。ゲームの操作方法、ゲームルールの説明を実際のゲーム画面を使い、説明してくれます。Bボタンを押せばいつでもヘルプメニューに戻ることができます。

対戦ゲーム…………基本ルールを説明します。
詰め対戦……………詰め対戦の遊び方を説明します。
その他の主な機能……主な機能の詳細を説明します。

②制作・著作

制作・発売会社と著作権の表記です。

③スタッフ

「GLOCAL HEXCITE」のスタッフロールです。

④メッセージ

開発担当者からのメッセージです。

スタッフ

企画・制作…………………	Gu Inc.
＜プロデュース＞	GAJIN
＜アシスト＞	北岡将長　武田奈々　坂牛陽輔
開発…………………………	ランドワーフ
＜プログラム＞	小野寺崇之
＜グラフィックス＞	本間健次
＜アシスト＞	萩原一也
＜サウンド＞	スタジオMAO
	島村孝一
スペシャルサンクス……	平賀肇　神崎浩
コーディネート…………	シップス
	井上尭男　菊池優　引地渉
発売…………………………	NECインターチャネル
	池田昌史　門傳宏　川島護也
	鮎川なおこ　南輝明　山口直人
マニュアルデザイン……	DEZAIRA

ゲームルール

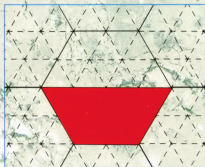
ゲーム操作

駒のつかみ方…ハンドカーソルを動かし、つかみたい駒でAボタンを押します。
駒の回し方……駒をつかんだ状態でBボタンを押すと時計回りに回転します。
駒の置き方……十字ボタンで置きたい場所まで駒を動かしAボタンを押します。

駒のキャンセル……十字ボタンで駒を盤の外まで動かしAボタンを押します。

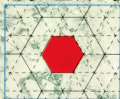
置き方のルール

初手

初手は中央の六角形の内側に辺と接するように置きます。辺に接していなかったり、中央の六角形からはみ出していると駒は置けません。置ける場所では駒が点滅します。

2手目以降

2手目以降は、すでに置かれている駒に対して自分の置く駒の辺がはみ出さないように接して置いていきます。どこか1辺でもはみ出していると駒を置くことができません。置ける場所では駒が点滅します。

置けない例

左の2つは初手、右の2つは2手目以降の置けない置き方の例です。特に盤の外周は空白の扱いですので注意してください。

得点と減点

通常得点

通常時の得点は、自分の置いた駒とすでに置いてある駒の辺が1辺接するごとに5点もらえます。また、初手は中央の六角形の辺と1辺接するごとに5点もらえます。

(A)の置き方　Aの場合、1辺と接して5点

(B)の置き方　Bの場合、2辺と接して10点

(A)

(B)

ボーナスゾーン

中央以外の六角形を最後に埋めた人はボーナス得点を得ることができます。盤の外側についている●は10点、●●は30点が通常得点に加えて得点されます。

減点

最後まで置けなかった駒は全て減点の対象となります。減点は駒の大きさに関わらず1辺につき5点引かれます。例えば六角形があまった場合6辺×5点＝30で30点減点されます。

パス

自分の駒が全て置けなくなった場合、パスとなり相手の手番となります。再び駒が置けるようになった場合は駒を置くことができます。また、パスを任意に行うことはできません。

ゲームの勝敗と複数回数

ゲームの終了と勝敗

減点がすみ、両者の駒がなくなるとゲームの終了です。勝敗はゲーム終了時に得点の多かったプレイヤーの勝利となります。

複数回数について

複数回数では全ゲームの合計点数が高い方が勝者となります。2戦目以降は前ゲームでの敗者が先手となります。1ゲームごとの勝者と総合得点はトータルスコアで確認できます。

ラッキーイベント

駒が配られたあと、たまに+2ＦＲＥＥまたは+4ＦＲＥＥと表示されます。この表示が出たら自分の好きな駒を数字の数だけAボタンにより選択することができます。

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

クラブヘキサイトに入ろう

クラブヘキサイトは、日本で生まれた画期的なボードゲーム「ＧＬＯＣＡＬ　ＨＥＸＣＩＴＥ」の公認ファンクラブです。このゲームの考案者ＧＡＪＩＮ（我人）をはじめ、ボードゲームファンの著名人が多数参加し、皆さんといっしょに楽しむための様々な企画を用意しています。今後、全国大会や会員同士の交流会なども開催していきたいと思っています。また、皆さんからのご意見も、常時受け付けております。ぜひ皆さんのご要望、アイディア等をお聞かせください。

入会を希望する方は、同梱のハガキに必要事項を記入して、投函してください。おりかえし、こちらから詳しいご案内をお送りいたします。

皆さんのご応募をお待ちしております。

尚、ご質問のある方は、下記までご連絡ください。

サポートセンター
NEC ソフトサポートセンター
TEL:03-5821-1339 FAX:03-5821-1615
（月）～（金）10:00～18:00（祝祭日を除く）
オンラインユーザーサポート http://www.neic.co.jp/